Revista JOGUE
#3

A dura ascensão de um Deus da Guerra

O anti-herói mais marrento dos games possui uma história mais dolorosa do que você imagina. Duvida? Confira nosso resumão e prepare-se para o que vem aí na série God of War!

Eliabe Albuquerque
Redação

Sérgio Bernardo
Diagramação

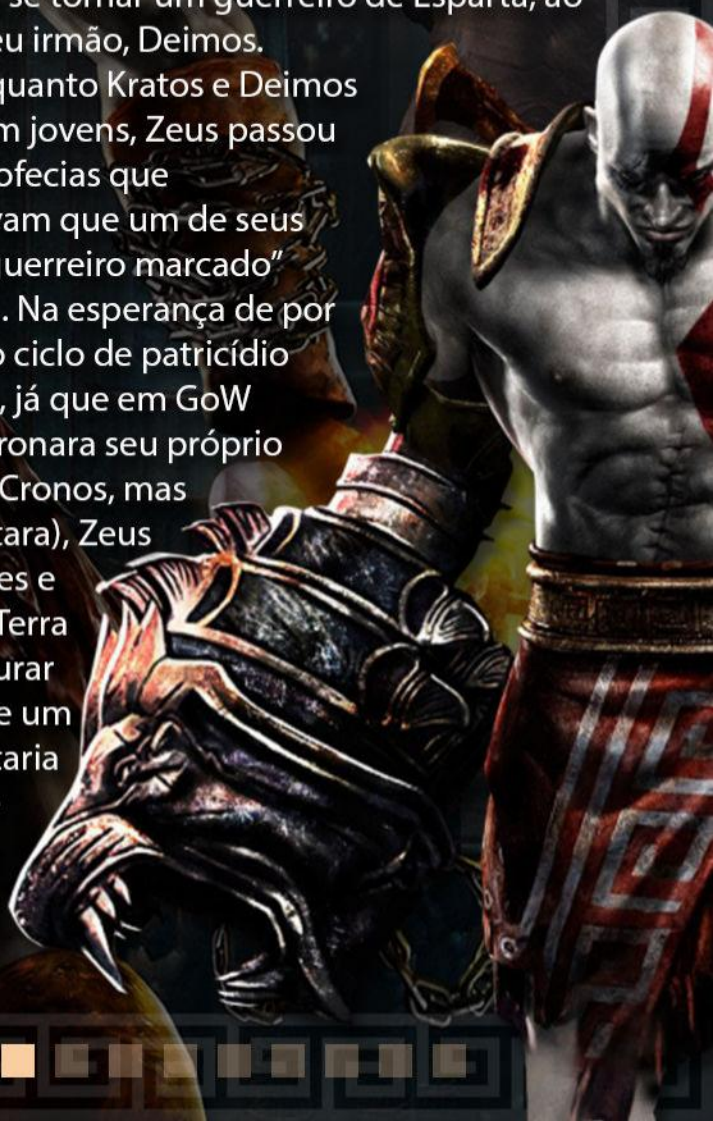
O ciclo dos Deuses

J!

Nascido em Esparta, na Grécia antiga, Kratos é um semideus filho de Zeus e de Callisto, uma mortal. Assim que descobre a traição de seu irmão/marido, Hera ordena a morte de Kratos, pois não suportaria ver mais um filho bastardo de Zeus. Piedoso, o Rei dos Deuses permite que Kratos seja criado por Callisto em Esparta. Como todos os espartanos, Kratos foi treinado desde cedo para se tornar um guerreiro de Esparta, ao lado de seu irmão, Deimos.

Enquanto Kratos e Deimos ainda eram jovens, Zeus passou a ouvir profecias que confirmavam que um de seus filhos, o "guerreiro marcado" o mataria. Na esperança de por um fim no ciclo de patricídio (ou quase, já que em GoW Zeus destronara seu próprio pai, o titã Cronos, mas não o matara), Zeus enviou Ares e Athena à Terra para capturar o filho que um dia se voltaria contra ele antes que fosse tarde.

O ciclo dos Deuses

J!

Deimos, por ter estranhas marcas de nascença, foi o garoto escolhido pelos Deuses. Kratos, diante dessa situação, atacou Ares enfurecidamente na tentativa de salvar seu irmão, mas Ares o acertou – deixando a cicatriz sobre seu olho. Athena impediu que Ares o matasse e antes que os dois desaparecessem, ela pediu desculpas. Para honrar seu irmão que fora entregue a Thanatos, o Deus da Morte, para ser torturado eternamente, Kratos tatuou em seu corpo as mesmas marcas de nascença que Deimos possuía. Crescido, Kratos se tornou um respeitado general do exército espartano e casou-se com Lysandra, com quem teve uma filha, Calliope.

Um dia, superado pelo exército bárbaro, Kratos, em desespero, clamou pela ajuda de Ares, o Deus da Guerra, oferecendo sua serventia em troca. Ares aceitou a oferta e retribuiu não só com a vitória, mas também dando a Kratos suas famosas Blades of Chaos.

Sim, este à esquerda é Deimos, irmão de Kratos.

O ciclo dos Deuses

J!

Kratos serviu a Ares fielmente por um tempo, invadindo vilas e matando inocentes para espalhar o caos em nome do Deus da Guerra. Sob a influência de Ares, Kratos foi transformado em um guerreiro sádico, que perdia gradualmente a humanidade que tinha. Durante uma invasão a uma das vilas de Athenas, Ares transportou Lysandra e Calliope a um templo próximo, onde Kratos, cego pela raiva, matou a todos – incluindo sua mulher e sua filha, que ele acreditava estarem em Esparta. Ares justificou seu ato com a desculpa de que estaria criando o guerreiro perfeito ao tirar de Kratos suas últimas ligações com o mundo mortal.

O espartano ficou horrorizado com o que havia feito e deixou que os corpos de suas amadas fossem queimados no templo, enquanto amaldiçoava o nome de Ares, renunciando sua serventia – da qual Kratos não se livraria facilmente. Um oráculo, no entanto, amaldiçoou Kratos, forçando-o a carregar para sempre as cinzas de sua família sobre sua pele. Deste dia em diante, Kratos ficou conhecido como o Fantasma de Esparta (the Ghost of Sparta, em inglês).

Ascensão ou queda?

Apenas seis meses se passaram desde que Kratos assassinou sua família em uma armadilha do perverso Ares. Em busca de redenção, e assombrado pelos pecados do passado, Kratos aparece aqui em sua forma mais humana e sensível já vista, bem diferente do "monstro destruidor de deuses" com o qual nos acostumamos posteriormente, cronologicamente falando. No entanto, é aqui também que sua ira floresce, resultado de sua total insatisfação a respeito do pacto realizado com Ares.

Somos transportados para a era onde tudo começou, em que a história precede a de Deuses e Titãs, apresentando-nos a guerra entre os Primordiais, seres que deram origem a Terra. Dessa guerra, nascem as Fúrias, guardiãs da honra e punidoras, que têm participação importante na definição do futuro de Kratos.

Acorrentado ao passado

Dez anos. Em Chains of Olympus, Kratos já trabalha como servo dos deuses do Olimpo por dez longos anos como seu escravo, representando o desejo desses seres nos campos de batalha. No início do título, Kratos é enviado a cidade Ática para impedir que o exército persa tome-a à força.

A trama se desenrola quando Kratos vê o sol cair do céu e vai em direção à única fonte de luz remanescente para descobrir o que aconteceu. Uma presença familiar ronda o anti-herói durante parte da -- curta, porém incrível -- jornada. Coincidentemente, uma canção misteriosa é capaz de atraí-lo, apesar de tudo parecer se tratar de uma nova armadilha para Kratos.

God of War: Chains of Olympus foi o primeiro título a sugar todo o potêncial do PSP. Saca só esse trailer!

Fauna que faz jus a grandiosidade da série

J!

A fauna presente em FF XII é extremamente rica e complexa. Espere encontrar inimigos baseados em lobos, coelhos, aves, cobras, dragões, pássaros (você vai adorar os Chocobos!), dinossauros, caçadores que perambulam pelos mapas... enfim, tem de tudo.

Dificilmente se encontra algum animal sozinho no jogo, já que geralmente eles estão se locomovendo em bandos, juntamente com outros indivíduos de sua espécie. Algumas vezes, é possível encontrar monstros mais fortes caçando a outros mais fracos.
Viva a natureza!

Inimigos possuem uma relação direta com o habitat.
Deu pra notar o cuidado para com cada detalhe?

Gameplay atualizado

Exploração, batalhas, interação com NPCs e realização de *side quests* (missões secundárias); estes são os conceitos que marcaram e definiram padrões para todos os games da série. Com FF XII não é diferente, porém as coisas estão um pouco mais evoluídas. Aqui, o modo de batalhar é tão diferente que até recebeu um novo nome: passou de *Active Time Battle* (ATB) para *Active Dimension Battle* (ADB).

O ATB sempre funcionou muito bem em RPGs de turno. Basicamente, o jogador escolhe as ações que o personagem irá realizar e então, assim que uma barra de tempo é completada, essa ação acontece. Já o ADB permite que as batalhas se desenrolem de uma maneira ainda mais rápida e dinâmica.

ADB: movimentação livre; batalha em campo aberto.

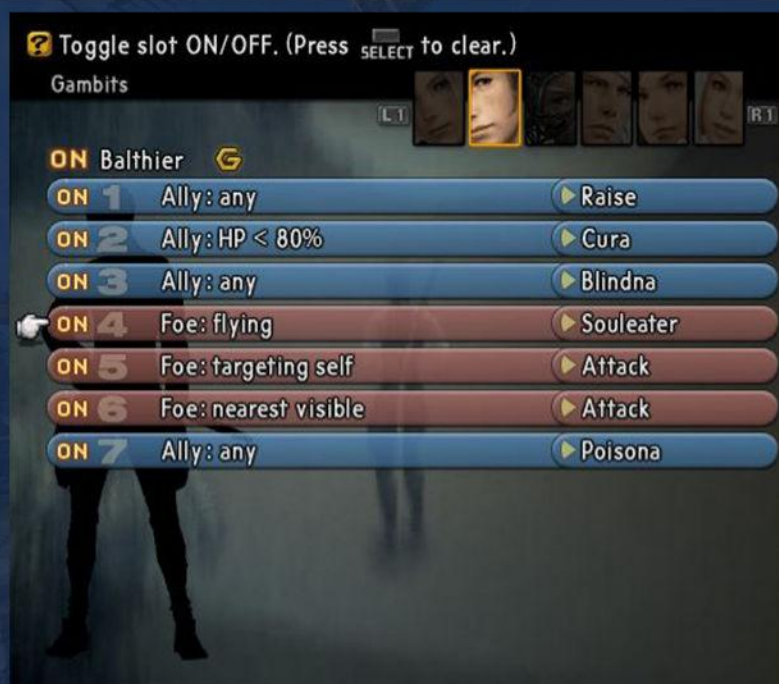
ATB: equipe aguarda hora de agir; cena em campo fechado.

Controle três personagens de uma única vez, enfrentando vários inimigos ao mesmo tempo, tendo que gerenciar itens, atacar, curar parceiros feridos e então a ideia de largar tudo e sair correndo fará sentido. E é aqui que entra um recurso imprescindível para o game: os *Gambits*.

Gameplay atualizado

Este sistema funciona como um gerenciador de prioridades em que você pré-seleciona uma reação para causas específicas. Por exemplo: você pode querer que Ashe cure seus personagens sempre que o HP de algum deles estiver em menos de 50%, ou que Fran esteja pronta pra usar a magia Firaga em inimigos que tenham fraqueza a fogo logo de cara... Chega a ser tão complexo quanto as estratégias de FF Tactics!

Toggle slot ON/OFF. (Press SELECT to clear.)
Gambits
L1 R1
ON Balthier

ON	1	Ally: any	Raise
ON	2	Ally: HP < 80%	Cura
ON	3	Ally: any	Blindna
ON	4	Foe: flying	Souleater
ON	5	Foe: targeting self	Attack
ON	6	Foe: nearest visible	Attack
ON	7	Ally: any	Poisona

Acima: Menu de *Gambits* de Balthier. Note a variedade de opções. O sistema de batalhas é tão rico que, apesar de em poucos minutos qualquer jogador entender como tudo funciona, vai requerer muitas horas de dedicação para dominá-lo.

Vale a pena?

Final Fantasy XII é um dos melhores jogos disponíveis para PlayStation 2 e sua proposta continua moderna e complexa até para os dias de hoje. Alguns dos personagens poderiam ter sido explorados um pouquinho mais, porém o afinado gameplay brilha, como em nenhum outro FF. Se você nunca jogou um título da série, este é a melhor escolha para um primeiro contato. Prepare-se para centenas de horas de jogo, um enredo maduro e muitas *side quests* incríveis no vasto mundo de Ivalice.

J!

Revista **JOGUE**

Curta, acesse e **compartilhe:**